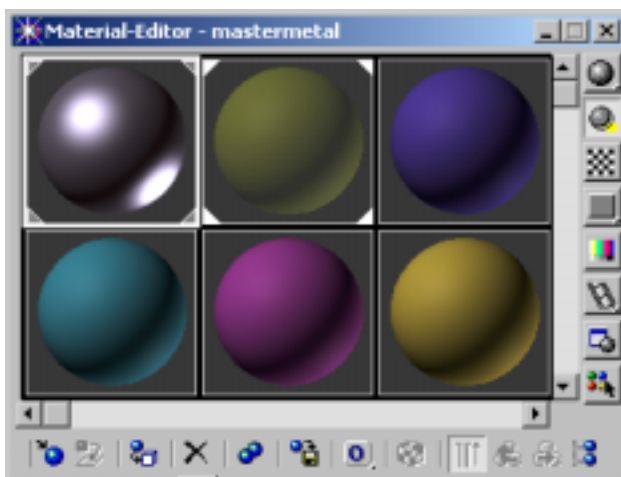


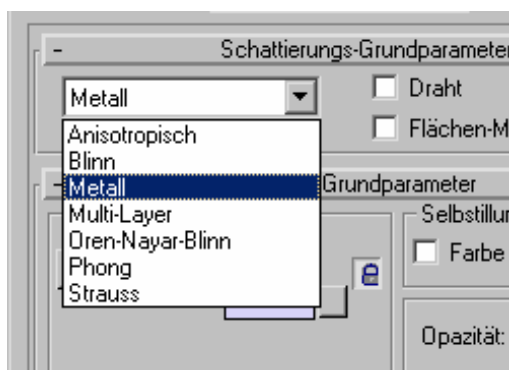
Materialien im 3dStudio max

Metall

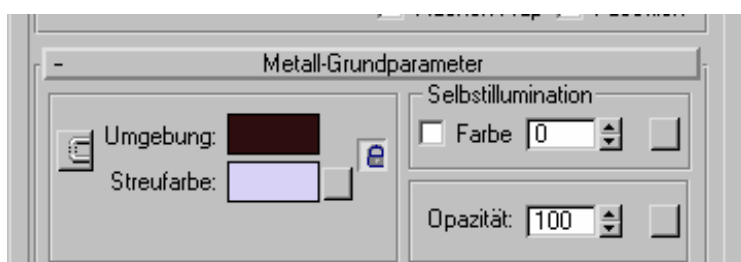
1. Objekt erstellen (z.B.: Kugel)
2. Objekt aktivieren
3. Ansicht für Glanz und Glanzpunkte aktivieren
(mit Klick rechte Maustaste in die linke obere Ecke des aktivierten Fensters)
4. Materialeditor öffnen und einen „Material-Slot“ wählen



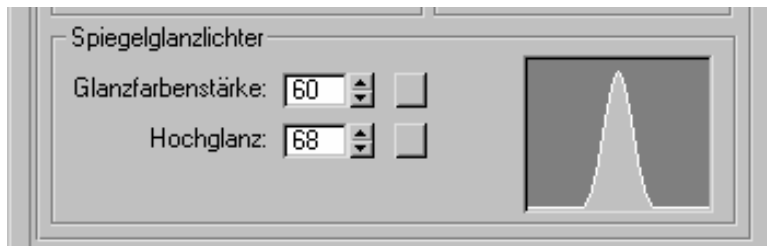
5. Im Pulldown-Menü des Schattierungs und Grundparameter Bereiches die Methode „Metall“ wählen



6. Auf den Streufarbenbereich klicken und eine Farbe wählen (diese bildet dann die Farb-Grundlage mit der dann der Körper erscheint).



7. Glanzfarbenstärke und Hochglanz jeweils auf ca. 60 stellen



8. Den Schalter für „Material zuweisen“ klicken



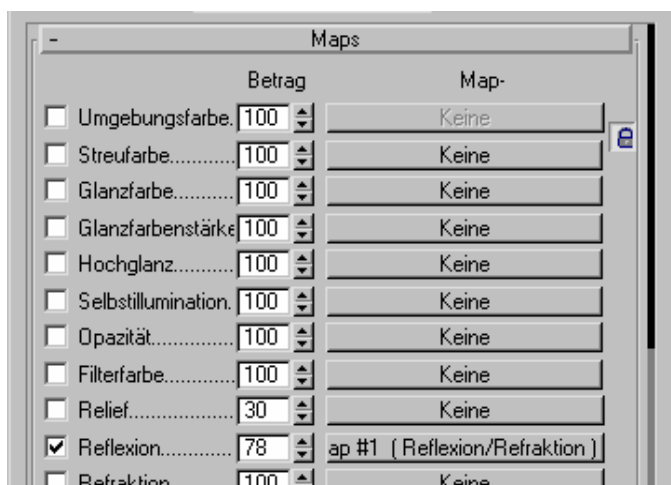
Glas

Punkt 1 – 4 ident wie bei Metall nur eventuell eine Platte statt einer Kugel verwenden

1. ...
2. ...
3. ...
4. ...
5. Im Pulldown-Menü des Schattierungs und Grundparameter Bereiches die Methode „Phong“ wählen (siehe Bild oben Punkt 5)
6. Auf den Streufarbenbereich klicken und eine Farbe wählen (diese bildet dann die Farb-Grundlage mit der dann der Körper erscheint.
7. Den Parameter „Opazität“ (entspricht der Durchsichtigkeit) auf ca. 30 stellen



8. weiters ist es noch möglich im Bereich „Maps“ der Punkt „Reflexion“ zu aktivieren. Damit wird die Reflexionsfähigkeit des Materials eingestellt



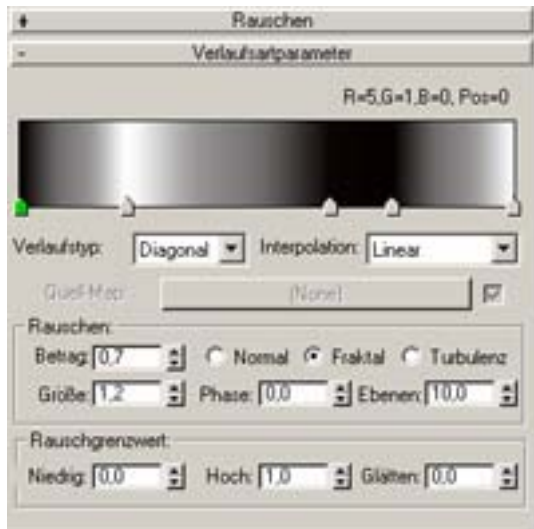
Erstellung Textur für eine Landschaft:

1. Zeichnen von 3 Ebenen, die nur ein wenig untereinander liegen
2. Materialeditor öffnen und folgende drei Materialien definieren:

1. Material für die oberste Ebene mit folgenden Einstellungen:

Streufarbe: Bitmap TREEBARK.JPG verwenden

Opazität: Verlaufstyp und wie folgt einstellen:

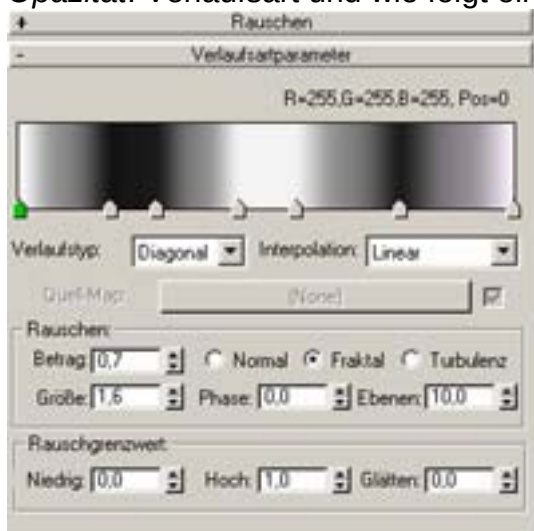


Relief: Rauschen verwenden

2. Material für die zweite Ebene mit folgenden Einstellungen:

Streufarbe: Bitmap: Loosedrt.jpg

Opazität: Verlaufstyp und wie folgt einstellen:



Relief: Rauschen verwenden und mit Parametern probieren

3. Material für die unterste Ebene mit folgenden Einstellungen:

Streufarbe: Bitmap Evrgren2.jpg

Opazität: muss hier keine definiert werden, da ja die letzte Ebene nicht durchsichtig sein soll

Relief: Rauschen verwenden und mit Parametern probieren

Nun noch einen passenden Hintergrund einfügen, die Szene rendern und FERTIG:



Anmerkung: Natürlich kann und sollen auch andere Werte für Rauschen, der Opazität/Verlaufsart usw. probiert werden.